3/2022 ИССЛЕДУЙ ◆ ТВОРИ ◆ ВЫЖИВАЙ

MINECRAFT

6+

ДОМ СРЕДИ ЛИСТВЫ

Строим базу в джунглях

ТРОННЫЙ ЗАЛ

Дворец, достойный короля

ЕСТЬ ХОЧУ!

Чем утолить голод

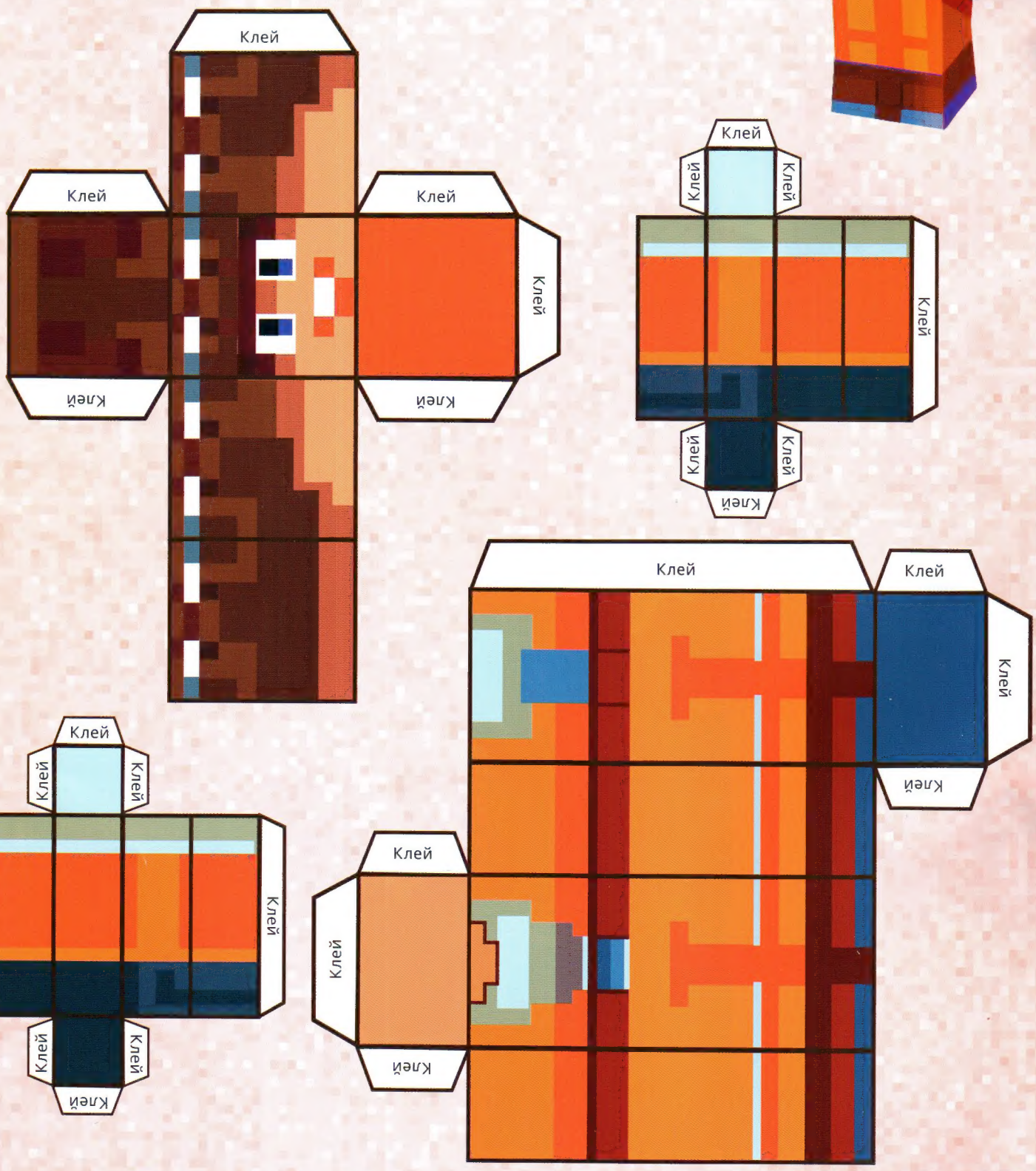
В ДАЛЬНИЙ ПУТЬ

БЕСКРАЙНИЙ МИР ИГРЫ

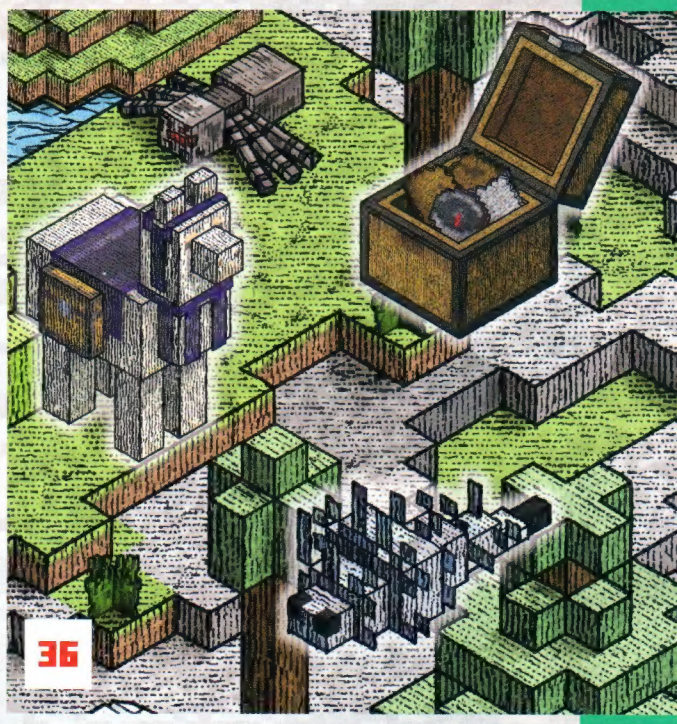
ЛЕВ
4 607092 442600 22003

ИСКРА

Сделай бумажную Искру! Вырежи развёртки по контуру, согни по сплошным линиям, склей клапаны. Потом соедини и склей отдельные детали. Игра начинается!



СОДЕРЖАНИЕ



ПУТЕШЕСТВИЯ 4

ЗНАКОМЬСЯ С МОБАМИ 12

ЖИВОТНЫЕ И МЯСО 14

ЦИТАДЕЛЬ 18

ПОСТЕР 22

ПОЧТА 24

ТРОННЫЙ ЗАЛ 26

ПЕРЕКРЁСТОК 30

ГОРЫ 36

ЗАДАЧКИ ДЛЯ СТРОИТЕЛЯ 40

MINECRAFT

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Наша страница VK
@LevPublishing
Присоединяйтесь!

EAC

Журнал «Майнкрафт» № 3 (24) май 2022

Издатель и учредитель:
АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.

Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Ольга Святославовна Мареева.

Заместитель главного редактора Екатерина Прянник.
Редактор Елена Токарева,
Екатерина Прянник.
Вёрстка Александры Алёхиной.
Перевод с английского Бориса Токарева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная.
Заказ № 22-0348.
Тираж 54 000 экз.
Подписано в печать 11.05.2022.
Отпечатано в АО ПК «Пушкинская площадь»:
Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4д.
Дата печати (производства): 05.2022.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь:
ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123.
Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).
Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 933-72-50.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.

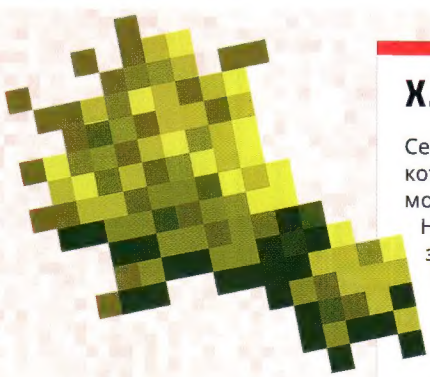
ПУТЕШЕСТВИЯ

ЧАСТЬ 1

Minecraft — огромная вселенная, полная безграничных возможностей. Она хранит в себе множество секретов. Вот факты, которые полезно узнать ещё до начала игры в режиме выживания.

ПЕРВОЕ УБЕЖИЩЕ

В твоём первом доме должны быть верстак и несколько сундуков для хранения добытых ресурсов. Поставь печь для приготовления пищи. Приготовленная еда восстанавливает больше очков здоровья, чем сырая. Ещё одна вещь, которую следует сделать в начале игры, — найти овец, чтобы создать из их шерсти кровать и перенести точку возрождения. Тогда в случае гибели персонажа ты начнёшь новую игру возле кровати в своём убежище. Первые необходимые ресурсы: древесина, уголь, камень и овечья шерсть.



ХЛЕБ НАСУЩНЫЙ

Семена пшеницы найти довольно легко. Они выпадают из травы, которая постоянно встречается в мире Minecraft. Если ты создашь мотыгу, то сможешь вспахать землю и посадить эти семена. Не забудь увлажнить землю — один блок воды на 80 блоков земли. Урожай пшеницы поспеет уже через несколько дней. Не используй для сбора семян оружие и другие предметы, они износятся; собрать пшеницу можно, просто ударив по ней рукой. Из пшеницы испеки хлеб — эта пища, очень простая в приготовлении, восстанавливает три очка голода.

ЩИТ

Если у тебя достаточно ресурсов, сделай щит из дерева и слитков железа. Он поможет тебе уберечься от стрел скелетов, с которыми ты непременно столкнёшься. Стрелы будут отскакивать от щита и, отлетая в сторону, наносить урон стоящим возле тебя врагам.

ДАВАЙ ГОТОВИТЬ!

Печь пригодится не только для того, чтобы готовить еду. На ней можно переплавлять руду в слитки. Самое простое топливо для печи — уголь. Но если под рукой нет угля, можешь использовать дерево, деревянные предметы или ведро лавы. В специальной плавильной печи руда будет плавиться в два раза быстрее, но вот готовить в ней еду, к сожалению, нельзя.

НА РЫБАЛКУ

Водоёмы в игре полны рыбы и... других удивительных вещей. Поймать рыбу можно разными способами. Например, на удочку. Но рыбакам надо набраться терпения — можно прождать улова целых 40 секунд. Зато, кроме рыбы, есть шанс выловить сокровища. Другой способ — нырнуть под воду и просто ударить по проплывающей мимо рыбе. И, наконец, можно поймать рыбу, кликнув по ней и держа в руке ведро с водой.

ЗАТОНУВШИЕ КОРАБЛИ

Иногда путешествуя по бескрайнему океану или гуляя по берегу моря, ты можешь наткнуться на обломки кораблей. Нужно срочно их осмотреть! На затонувших кораблях иногда бывает спрятано до трёх сундуков: с припасами (там хранится еда, но в редких случаях можно найти и кожаную зачарованную броню), с сокровищами (там лежит руда и алмазы) и с картой (это либо карта новых территорий, либо карта сокровищ).

ВЕРХОМ НА СВИНЬЕ

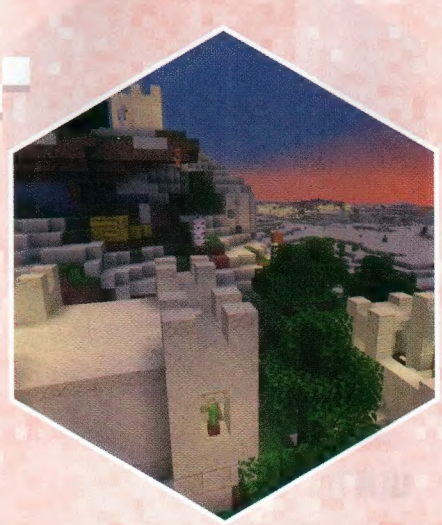
Удочка с морковью пригодится для управления свиньями. Этих животных можно не только приманить к себе, но и забраться на них верхом. Для этого понадобится седло. А если создашь удочку с искажённым грибком (он растёт в Нижнем мире), то сможешь приманить и оседлать страйдера. Правда, здесь тоже без седла не обойтись.

ДЕРЕВНЯ

Деревня — это место, где ты можешь обменять изумруды на другие ресурсы (и наоборот). Почти у каждого деревенского жителя есть своя профессия: фермер, библиотекарь, священник, кузнец, картограф, мясник... Деревни появляются в разных биомах, и часто у их жителей можно найти очень полезные вещи — плавильную печь, ткацкий станок, наковальню и другие.

ПУТЕШЕСТВИЯ

ЧАСТЬ 2



НА ЗАЩИТЕ ДЕРЕВНИ

С наступлением ночи на деревню нападают зомби. Если ты недалеко оттуда, поспеши на помощь местным жителям! Когда в деревне живёт больше 10 человек, на их защиту приходит железный голем. Ты можешь сам создать голема, поставив пять железных блоков в форме буквы Т и добавив на верхний блок тыкву (вместо головы). Будь осторожен! Если ты убьёшь атамана разбойников (он держит флаг), то активируешь эффект «дурное знамение», и на деревню нападут новые отряды врагов.

ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА

Сражения с монстрами, добыча минералов, рыбалка, снятие чар с предметов, разведение животных — все эти действия позволят тебе получить очки опыта. Эти очки используются для наложения чар (на столе зачарования) или для ремонта предметов (с помощью наковальни). Если твой герой погибает, ты теряешь половину очков опыта. Часть потерянного опыта можно вернуть, если успеешь вовремя добраться до места гибели персонажа.

РАСПРОДАЖА

Когда начинаешь торговать с жителями деревни, каждый из них предлагает тебе свой ассортимент товаров. Если уничтожить рабочий блок жителя и поставить на его место другой, то деревенский житель сменит профессию в соответствии с новым блоком. Например, ткацкий станок может превратить безработного жителя в пастуха. У нищих (жителей в зелёной одежде) нет никакой профессии.

НОЧНАЯ ЖИЗНЬ

Монстры приходят по ночам или просто при нехватке света. Если поставишь свой дом в лесу, то будь готов встретить монстров даже днём. Освети поляну факелами или фонарями, чтобы монстры не могли тебя окружить. Не забывай, если ты не спишь больше трёх игровых дней, то появится летающий монстр-фантом и начнёт атаковать тебя.

ОКЕАНЫ

В игре существует пять разных видов океанов — тёплый, умеренный, холодный, замёрзший и обычный. Все океаны, кроме тёплого, могут быть глубокими. В них можно найти морскую траву, ламинарии и руины. Животные и подводные обитатели различаются в зависимости от типа океана. Некоторые блоки, например кораллы, появляются только в тёплых океанах. Такие постройки, как подводные крепости, не найти нигде, кроме глубоких океанов.

БИОМЫ

Возможных вариаций биомов в игре не меньше 70 штук. Холодные биомы, жаркие и засушливые, водные, горные, пещерные — в каждом из них преобладают блоки какого-либо типа (песок, камень, земля и т. д.), и у каждого своя особенная флора и фауна. Во время путешествий по новым территориям тебе не придётся скучать!

ПУСТЫНЯ

Этот биом почти полностью состоит из песка. Пустыня, как и пустошь, и саванна, считается засушливым биомом. Там можно найти деревню. Путешествуя по пустыне, ты можешь наткнуться и на пустынный храм, но будь осторожен, там много ловушек. Зато, если найдёшь в пустынном храме сундук, то с вероятностью 23% сможешь получить седло.

РАВНИНЫ

Много холмов, мало деревьев, озёра и деревни — идеальный биом для постройки жилища. На равнине можно найти свиней, овец, коров и лошадей. С вероятностью 5% в этом биоме генерируются пчелиные гнезда. На равнине много травы, так что ты легко наберёшь ресурсов для выращивания пшеницы.

БОЛОТА

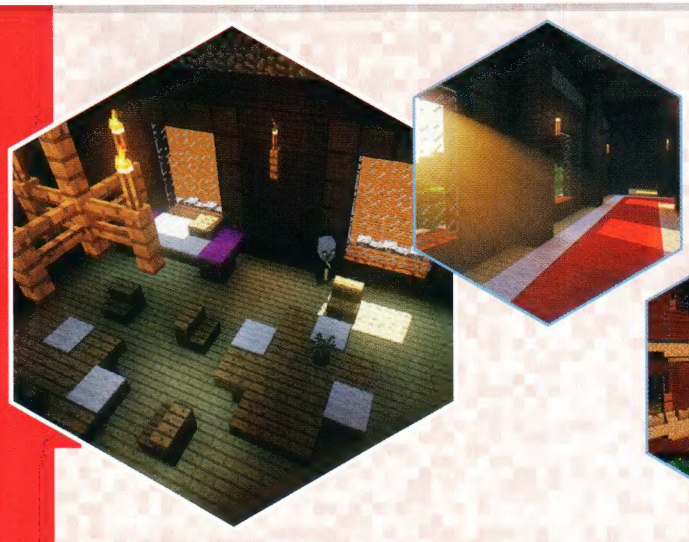
В основном на болотах ищут глину, сахарный тростник или морскую траву (с её помощью можно выращивать черепашек). В этом плоском влажном биоме можно повстречать слизней и ведьм. Хижина ведьмы — загадочное место, там можно обнаружить котёл или, например, чёрную кошку.

ЗАМЁРЗШАЯ ТАЙГА

В замёрзшей тайге деревья и горы смешались между собой. В тайге водятся волки и лисы, там их больше, чем в обычном лесу. Лисья шерсть в обычной тайге рыжего цвета, а в замёрзшей тайге — белого. Возможно (вероятность 20%), лисица принесёт в зубах что-нибудь полезное, например изумруды. Замёрзшая тайга расположена выше обычной, и озёра там покрыты льдом.

ПУТЕШЕСТВИЯ

ЧАСТЬ 3

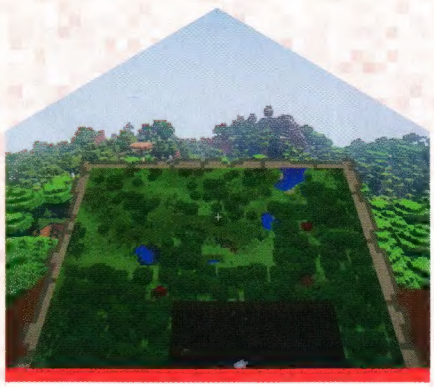


В ДЖУНГЛЯХ

Путешественники часто ходят в джунгли, чтобы найти там храм или собрать какао-бобы. Ну или за лианами, которые можно использовать вместо лестниц. А ещё есть шанс найти там попугаев, бамбук и панд. Прогуливаясь по джунглям, ты можешь отыскать храм и исследовать его (осторожно, внутри есть ловушки). В сундуках храма часто спрятаны алмазы или седло (вероятность 13%).

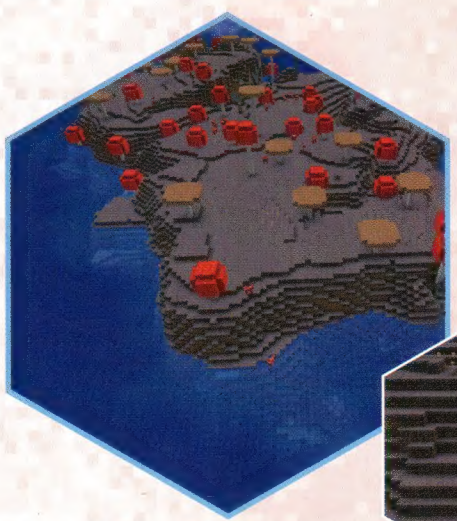
ЛЕСНОЙ ОСОБНЯК

Особняк — опасное место, где живут два враждебных монстра — поборник и вызыватель. Победив вызывателя, ты сможешь подобрать его тотем бессмертия (при необходимости, он возродит тебя на месте гибели персонажа, а сам исчезнет). Особняк можно найти с помощью карты, купив её у картографа в деревне или разыскав в сундуке на затонувшем корабле.



СОЗДАНИЕ КАРТ

Для создания карт понадобятся компас и 8 листов бумаги. Масштаб карты можно менять на столе картографа. А если в деревне нет жителя с такой профессией, ты можешь сам поставить стол картографа, и кто-нибудь из жителей сразу же встанет возле него. Теперь он — картограф, и ты можешь купить у него карту сокровищ или другие карты.

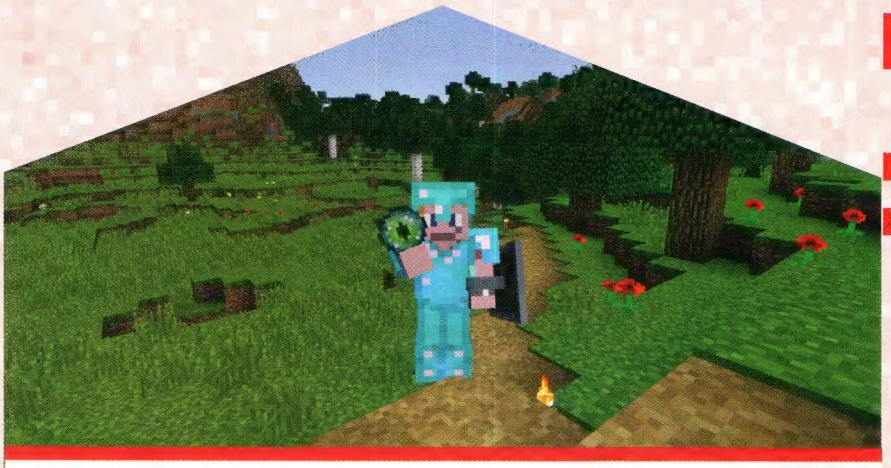


ГРИБНЫЕ ПОЛЯ

Грибные поля найти тяжелее всего. Они расположены на островах посреди океана, и на них растут грибы-гиганты. Только там можно встретить грибных коров — необычных животных, которые дают молоко и тушёные грибы. Земля на таких полях состоит из мицелия, который можно собрать инструментом, зачарованным на шёлковое касание. Мицелий пригодится, чтобы выращивать гигантские грибы.

ПОРТАЛ КРАЯ

Крепость — огромный подземный лабиринт с кучей комнат (темницы, библиотеки), в одной из которых стоит портал Края. С его помощью ты можешь переместиться в Край, чтобы сразиться там с драконом Края. Портал активируется, когда возле него будет установлено 12 очей края. Иногда несколько очей уже установлены, и тебе не придётся изготавливать все 12 штук. Советую поставить в комнату с порталом кровать, чтобы в случае поражения вернуться к порталу и снова бросить вызов дракону.



ВПЕРЁД, К КРЕПОСТИ

Чтобы отыскать крепость, можешь рассказывать считалочки, копать наугад, надеяться, что тебе повезёт. Но гораздо удобнее и быстрее использовать око Края, созданное из жемчуга Края и огненного стержня. Чтобы добыть жемчуг, тебе придётся сразиться со странником Края. А за огненным стержнем отправляйся в Нижний мир к ифриту. Когда око Края будет готово, подбрось его в воздух и иди за ним. Око полетит в сторону портала, а потом упадёт на землю. Если око стремительно летит вниз, значит, портал прямо под ним. Теперь копай, пока не наткнёшься на крепость. В современной версии игры на карте может быть до 128 крепостей, а в версии Bedrock — всего три штуки.

РАЗРУШЕННЫЙ ПОРТАЛ

Гуляя по миру Minecraft, ты можешь найти разрушенный портал. Восстанови его, зажги с помощью огнива, и тебе откроется проход в Нижний мир. Разрушенный портал сделан из обсидиана и плачущего обсидиана. Возле него будет стоять сундук, где могут лежать полезные вещи — железные слитки, обсидиан, огненные шары, огниво или золотое яблоко. Если очень повезёт, то с вероятностью 1% ты найдёшь зачарованное золотое яблоко.

ИГЛУ

Эти постройки встречаются на заснеженных равнинах и в заснеженной тайге. Скорее всего, в одном из этих ледяных домов будет спрятан секретный вход в подвал, где ты найдёшь варочную стойку, сундук с золотым яблоком и клетку, в которой заперт зомби-житель.

ПОДВОДНАЯ КРЕПОСТЬ

Такую крепость можно найти только в глубоком океане. Её стены сделаны из призмарина. Внутри спрятаны золотые блоки, губки и морские фонари. Осторожно, крепости тщательно охраняются стражами, в том числе и их боссом — древним стражем.

ПУТЕШЕСТВИЯ

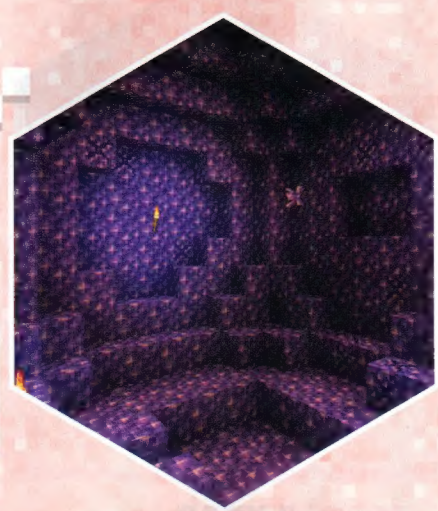
ЧАСТЬ 4

МОРСКОЙ ОГУРЕЦ

Морские огурцы чаще всего растут вокруг кораллов в биомах тёплого и умеренного океана. Если высушить их в печи, получишь светло-зелёный краситель. Если посадить огурец под водой на блок коралла, а потом посыпать его костной мукой, то на блоке вырастут новые огурцы (до четырёх штук). А ещё морские огурцы светятся под водой.

ПОДЗОРНАЯ ТРУБА

С её помощью ты сможешь приближать и внимательнее осматривать лежащие вдали территории и объекты. А ещё можешь заработать достижения, если понаблюдаешь в подзорную трубу за попугаем, гастом или странником Края. Чтобы создать подзорную трубу, понадобятся два медных слитка и осколок аметиста.



АМЕТИСТОВАЯ ЖЕОДА

Эти природные маленькие пещеры находятся под землёй — между уровнем моря и коренной породой. Узнать их несложно, такие жеоды окружены оболочкой из гладкого базальта и кальцита. Внутри ты найдёшь осколки аметиста (пригодятся для создания подзорной трубы) или аметистовые блоки (они станут прекрасным украшением для дома). Лучше всего разбивать аметисты с помощью железной кирки или более прокачанного орудия. Иначе вместо четырёх осколков аметиста ты получишь только два.

КОЛОКОЛЬНЫЙ ЗВОН

Колокола обычно стоят в деревнях, но иногда их можно найти и возле разрушенных порталов (вероятность 1,4%). Когда колокол зазвонит, все деревенские жители в округе попрячутся по своим домам. Колокол действует на территорию шириной 32 блока и высотой 9 блоков. Во время набега на деревню звон колокола поможет обнаружить вражеских мобов (радиус действия — 32 блока). Кузнецы и некоторые оружейники с радостью продадут тебе колокол за 36 изумрудов.

НАБЕГИ И РЕЙДЫ

Если убить разбойника с флагом (на аванпосте или во время патрулирования), ты получишь эффект «дурное знамение». Стоит тебе с этим эффектом войти в деревню, и она сразу же будет атакована врагами. Во время набега ты увидишь капли воды (частички пота) вокруг бедных деревенских жителей. В случае успешного отражения набега жители деревни снизят цены на свои товары. Чем больше разбойников с флагами (атаманов) ты убьёшь, тем опаснее будут набеги и тем больше врагов и монстров будут присоединяться к разбойникам (появятся ведьмы, вызыватели, поборники).

АВАНПОСТ

Что такое аванпост? Здание, в котором живут разбойники. Аванпосты генерируются в тех же биомах, что и деревни. Они состоят из одной главной башни и небольших построек поблизости — клетки с железным големом или нескольких навесов. И будь уверен, в сундуке главной башни спрятан арбалет! Не лезь туда, если у тебя нет подходящего оружия и брони.

РЫХЛЫЙ СНЕГ

Когда гуляешь по заснеженным биомам, будь осторожен, не наступи в рыхлый снег. Если попадёшь в него, то будешь двигаться медленнее и через несколько секунд начнёшь получать урон от замерзания. Но если на тебе кожаные сапоги, ты не провалишься в снег. Скелет, попавший в рыхлый снег, всего за несколько секунд превратится в зимогора.

МРАЧНЫЕ ГЛУБИНЫ

В этой подземной пещере можно найти скалк-сенсоры — блоки, которые вырабатывают энергию красного камня, когда улавливают звуки и вибрацию от твоих шагов. В мрачных глубинах живёт надзиратель — враждебный, но слепой моб. Он атакует игроков, ориентируясь на звуки их шагов.

ПЫШНЫЕ ПЕЩЕРЫ

Отличительная черта этих пещер — мох и густая растительность, покрывающая стены и пол. Здесь ты без труда найдёшь источники воды, глину, встретишь дружелюбного подводного моба — аксолотля. Как найти пышную пещеру? Правильный путь укажут цветущие азалии на поверхности земли!

КАРСТОВАЯ ПЕЩЕРА

Внутри таких пещер много сталактитов и сталагмитов. На блок, помещённый под сталактитом, будет капать вода. Если над сталактитом есть источник воды или лавы, то можно поместить под него котёл, и он наполнится нужной жидкостью. Если упасть на острый сталагмит, ты получишь урон, пропорциональный высоте падения.

КАРТЫ ПУТЕШЕСТВЕННИКА

Существует три вида карт: карта леса, помогающая найти лесной особняк, карта океана для поисков подводной крепости и карта потерянных сокровищ. Что же это за клад? Скорее всего, речь идёт о «сердце моря». Это важный и ценный предмет, позволяющий дышать под водой и делающий подводное зрение более чётким.

ЗНАКОМЬСЯ С МОБАМИ

Вокруг тебя бродит столько удивительных мобов! Моб — это сокращение от слова «мобильный». В Minecraft так называют любое живое существо. И дружелюбные животные, и деревенские жители, и не столь приветливые монстры — всё это мобы, и все они ведут себя по-разному. А ещё они — источник множества благ, иногда довольно вкусных. Познакомься с ними, я для тебя придумал информационные карточки.

КОРОВА

ВРАЖДЕБНОСТЬ	0	ЗДОРОВЬЕ	10
АТАКА	0	ОПЫТ	3
РОНЯЕТ			

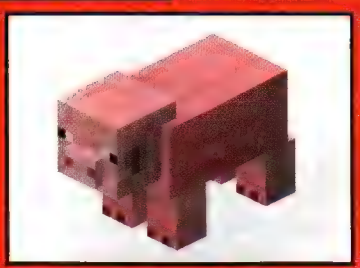
Если у тебя в руках пшеница, коровы не отойдут дальше чем на 10 блоков.

ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

ВРАЖДЕБНОСТЬ	0	ЗДОРОВЬЕ	6
АТАКА	0	ОПЫТ	0
РОНЯЕТ	НИЧЕГО		

Спаунятся только в пещерах при освещённости 3 и меньше.

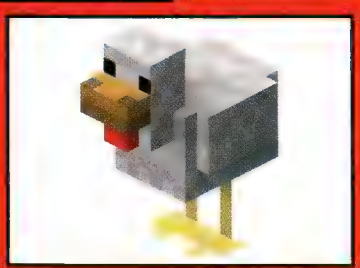
СВИНЬЯ



ВРАЖДЕБНОСТЬ	0	ЗДОРОВЬЕ	10
АТАКА	0	ОПЫТ	3
РОНЯЕТ			

На свинью можно надеть седло и сесть верхом, направляя её морковкой на удочке.

КУРИЦА



ВРАЖДЕБНОСТЬ	0	ЗДОРОВЬЕ	4
АТАКА	0	ОПЫТ	3
РОНЯЕТ			

Взрослые куры откладывают по яйцу каждые 10 минут. Из яиц вылупляются цыплята.

ОВЦА

ВРАЖДЕБНОСТЬ	0	ЗДОРОВЬЕ	8
АТАКА	0	ОПЫТ	3
РОНЯЕТ			

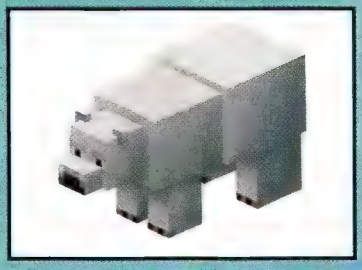
Овечья шерсть бывает 16 цветов. Они создаются при скрещивании или с помощью краски.

СТРАННИК КРАЯ

ВРАЖДЕБНОСТЬ	5	ЗДОРОВЬЕ	40
АТАКА	3	ОПЫТ	5
РОНЯЕТ			

Набросится на игрока, если тот посмотрит ему прямо в глаза.

БЕЛЫЙ МЕДВЕДЬ



ВРАЖДЕБНОСТЬ 5 | ЗДОРОВЬЕ 30
АТАКА 9 | ОПЫТ 3
РОНЯЕТ

Обычно пассивен, но нападёт, если подойдёшь слишком близко к медвежонку.

ГРИБНАЯ КОРОВА

ВРАЖДЕБНОСТЬ 0 | ЗДОРОВЬЕ 10
АТАКА 0 | ОПЫТ 3
РОНЯЕТ

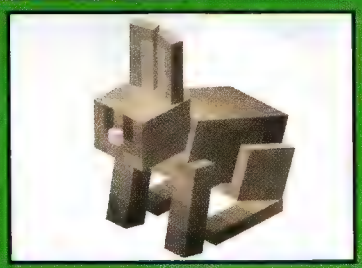
Если её подстричь, она сбросит красные грибы и превратится в обычную корову.

ПОПУГАЙ

ВРАЖДЕБНОСТЬ 0 | ЗДОРОВЬЕ 6
АТАКА 0 | ОПЫТ 3
РОНЯЕТ

Его можно приручить, и он будет повсюду следовать за тобой и даже сядет на плечо.

КРОЛИК



ВРАЖДЕБНОСТЬ 0 | ЗДОРОВЬЕ 3
АТАКА 0 | ОПЫТ 3
РОНЯЕТ

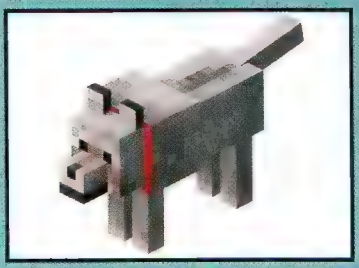
Кролики любят морковку и сгрызут урожай, оставленный без присмотра.

ЛОШАДЬ

ВРАЖДЕБНОСТЬ 0 | ЗДОРОВЬЕ 15
АТАКА 0 | ОПЫТ 3
РОНЯЕТ

Для лошадей есть специальные доспехи. Их делают из кожи, железа, золота и алмазов.

ВОЛК



ВРАЖДЕБНОСТЬ 5 | ЗДОРОВЬЕ 8
АТАКА 6 | ОПЫТ 3
РОНЯЕТ НИЧЕГО

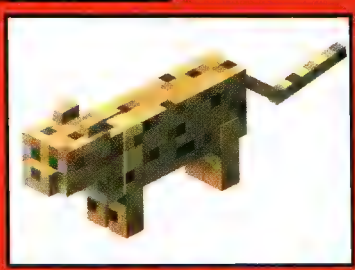
Волки могут без вреда для себя съесть сырую курицу или гнилую плоть.

КАЛЬМАР

ВРАЖДЕБНОСТЬ 0 | ЗДОРОВЬЕ 10
АТАКА 0 | ОПЫТ 3
РОНЯЕТ

Кальмары — источник чернильных мешков, из которых добывают чёрную краску.

ОЦЕЛОТ



ВРАЖДЕБНОСТЬ 0 | ЗДОРОВЬЕ 10
АТАКА 0 | ОПЫТ 3
РОНЯЕТ НИЧЕГО

Оцелот — единственное, чем можно напугать взрывоопасного крипера.

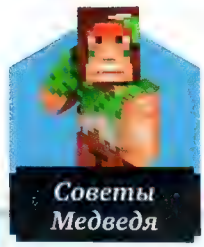
ЛАМА

ВРАЖДЕБНОСТЬ 0 | ЗДОРОВЬЕ 30
АТАКА 0 | ОПЫТ 3
РОНЯЕТ

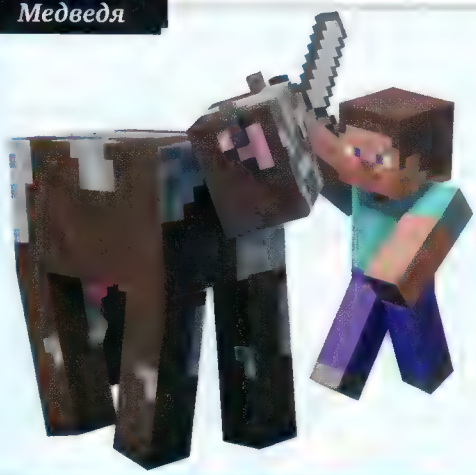
Ламы могут нести сундуки. Чем не передвижное хранилище?

ЖИВОТНЫЕ И МЯСО

ЧАСТЬ 1



В игре Minecraft игрок живет своей жизнью и должен питаться. Пополнить очки сытости можно при помощи еды, причём разная еда пополняет их совершенно по-разному. Некоторые животные вполне съедобны, их мясо насытит тебя и укрепит здоровье.



КАК ДОБЫТЬ ЖИВОТНОЕ

Помести на панель быстрого доступа меч и возьми его в руку, затем прицелься в животное и нажми клавишу «Добыть». Животное бросится бежать, но после нескольких ударов будет повержено.

ПРИГОТОВИТЬ ЕДУ

Сырое мясо лучше зажарить в печи (ниже показано, как её сделать), чтобы восстановить больше очков сытости. Курятину нужно готовить всегда — сырой курятиной можно отравиться.

1 ПЕЧЬ

Чтобы сделать печь, помести в сетку крафта камни или булыжник, как показано на картинке.

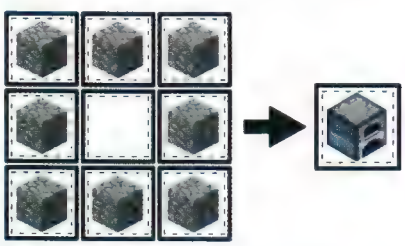
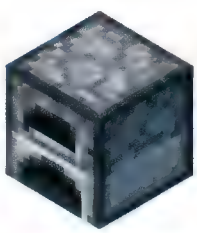


СХЕМА ПЕЧИ

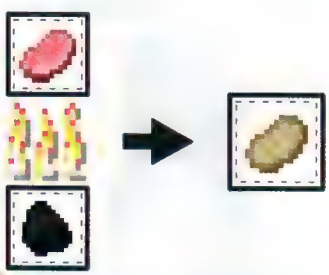
2 ПОСТАВЬ ПЕЧЬ

Установи печь на землю, а затем нажми клавишу «Использовать».



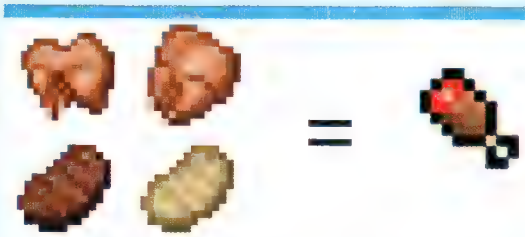
3 ЖАРИМ МЯСО

В нижний слот печи помести уголь — это место для топлива, а сырое мясо положи в верхний слот. Готовое мясо появится в клетке результата. Переложи его в инвентарь.



КАК ПОЕСТЬ

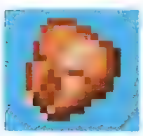
Еда в Minecraft считается предметом. Чтобы поесть, перенеси её на панель быстрого доступа, возьми в руку и нажми клавишу «Использовать». Сытость восстановится, а вместе с ней и здоровье.



КУРИЦА

Кур можно найти в травянистой местности. Каждые 5–10 минут они откладывают яйца, которые можно подобрать и использовать для торта. Чтобы подобрать яйцо, просто подойди к нему. При гибели из курицы выпадает 1 порция сырой курятины. Помни, что ею можно отравиться, так что лучше зажарь её в печи.

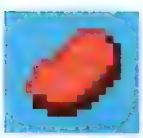
Сырая курятина восстановит 2 очка сытости.



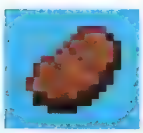
Жареная курятина восстановит 6 очков сытости.

КОРОВА

Коровы спаунятся на траве. Из них выпадает 1–3 куска сырой говядины, а ещё их можно доить при помощи ведра. Для крафта ведра потребуются 3 железных слитка.Молоко можно использовать для приготовления торта.



Сырая говядина восстановит 3 очка сытости.



Приготовь говядину в печи, и она восстановит 8 очков сытости.

ЖЕЛЕЗНЫЕ СЛИТКИ

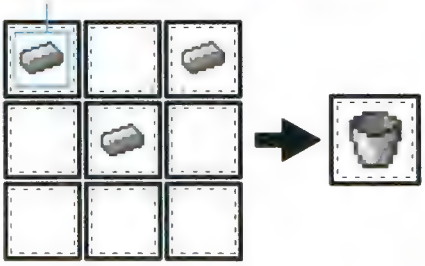


СХЕМА ВЕДРА

ПОДОИТЬ КОРОВУ

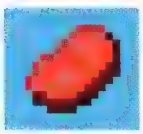
Найди корову, помести ведро в панель быстрого доступа и возьми его в руку. Затем используй ведро на корове — и получишь ведро с молоком!

ЖИВОТНЫЕ И МЯСО

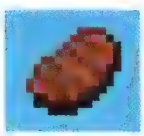
ЧАСТЬ 2

ГРИБНАЯ КОРОВА

Такие коровы спаунятся только в редком биоме под названием грибное поле, почитай про него на странице 8. Грибная корова похожа на обычную, но имеет красный окрас и грибы на спине. При гибели выронит 1–3 куска сырой говядины.



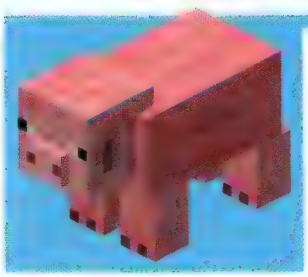
Сырая говядина восстановит 3 очка сытости.



Приготовь говядину в печи, и она восстановит 8 очков сытости.

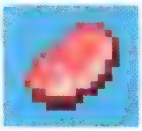
ЧТО ПРИГОТОВИТЬ ЕЩЁ?

Грибную корову, как и обычную, можно доить, а ещё можно состричь грибы с помощью ножниц и приготовить тушёные грибы.

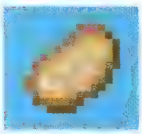


СВИНЬЯ

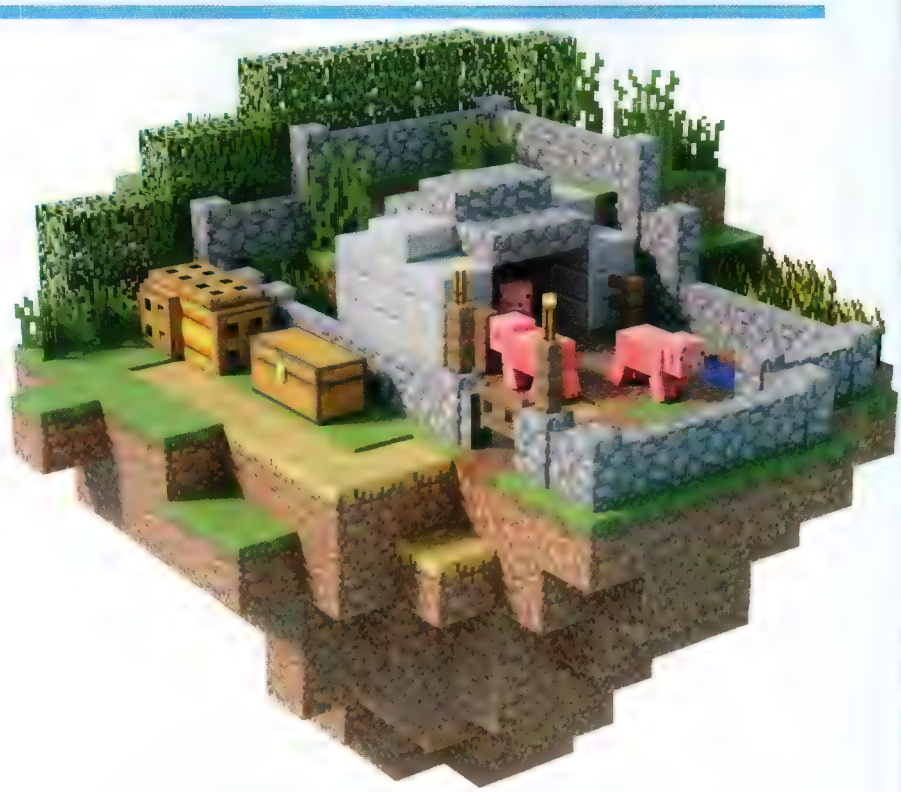
Свиньи спаунятся в травянистой местности. Их можно приманить, если взять в руку картошку, свёклу или морковь. При гибели свинья выронит 1–3 куска сырой свинины.

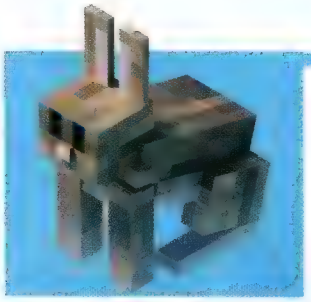


Сырая свинина восстановит 3 очка сытости.



Жареная свинина восстановит 8 очков сытости.





КРОЛИК

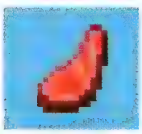
Кролики спаунятся в пустыне, тайге, мегатайге, холодной тайге и в снежной тундре, а также в редком биоме под названием цветочный лес. Кролик обычно того же цвета, что и блоки, на которых он живёт, — белый в снежных биомах и рыжий в пустынных биомах. При гибели может выронить 1 кусок сырой крольчатины.

Сырая крольчатина восстановит 3 очка сытости.

Жареная крольчатина восстановит 5 очков сытости.

ОВЦА

Овцы спаунятся в травянистых биомах. Их можно приманить пшеницей с расстояния до 8 блоков. При гибели выронят 1–2 куска сырой баранины.



Сырая баранина восстановит 2 очка сытости.

Жареная баранина восстановит 6 очков сытости.

ЦИТАДЕЛЬ

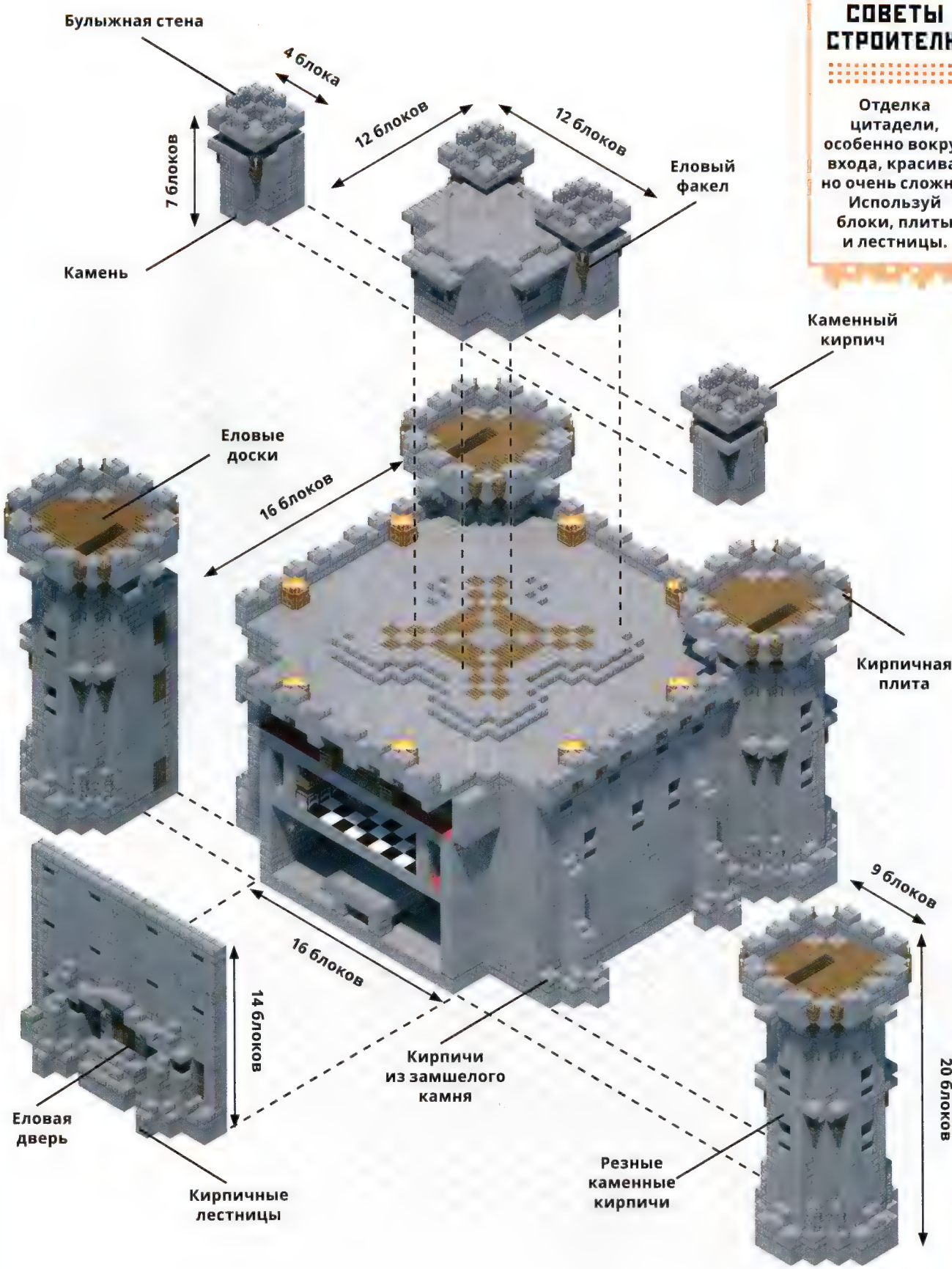
ЧАСТЬ 1

Попробуй возвести самое сердце твоей крепости — замок. Он станет твоим домом и вторым рубежом обороны. В замке будут помещения, описанные далее, и поселится весь твой средневековый клан.

На крыше замка расположена переходная зона. Она может занимать всю площадь или проходить только по периметру.

В стенах замка можно увидеть гнёзда, оставшиеся от установки строительных лесов.

4 часа 1 2 3 СРЕДНЕ



СОВЕТЫ СТРОИТЕЛЮ

Отделка цитадели, особенно вокруг входа, красива, но очень сложна. Используй блоки, плиты и лестницы.

ЦИТАДЕЛЬ

ЧАСТЬ 2

Цитадель — это главное здание твоей империи. Вдохновись примером средневековых королей и королев и сооруди строение, которое поразит гостей до глубины души. Тебе помогут наши советы.

ГЕРМАНСКИЙ СТИЛЬ

Поставь цитадель среди величественного пейзажа — в густом лесу или на вершине горы. Для полноты картины увенчай башни высокими шпилями и деревянными лесенками.

Множество башенок разной высоты и формы.

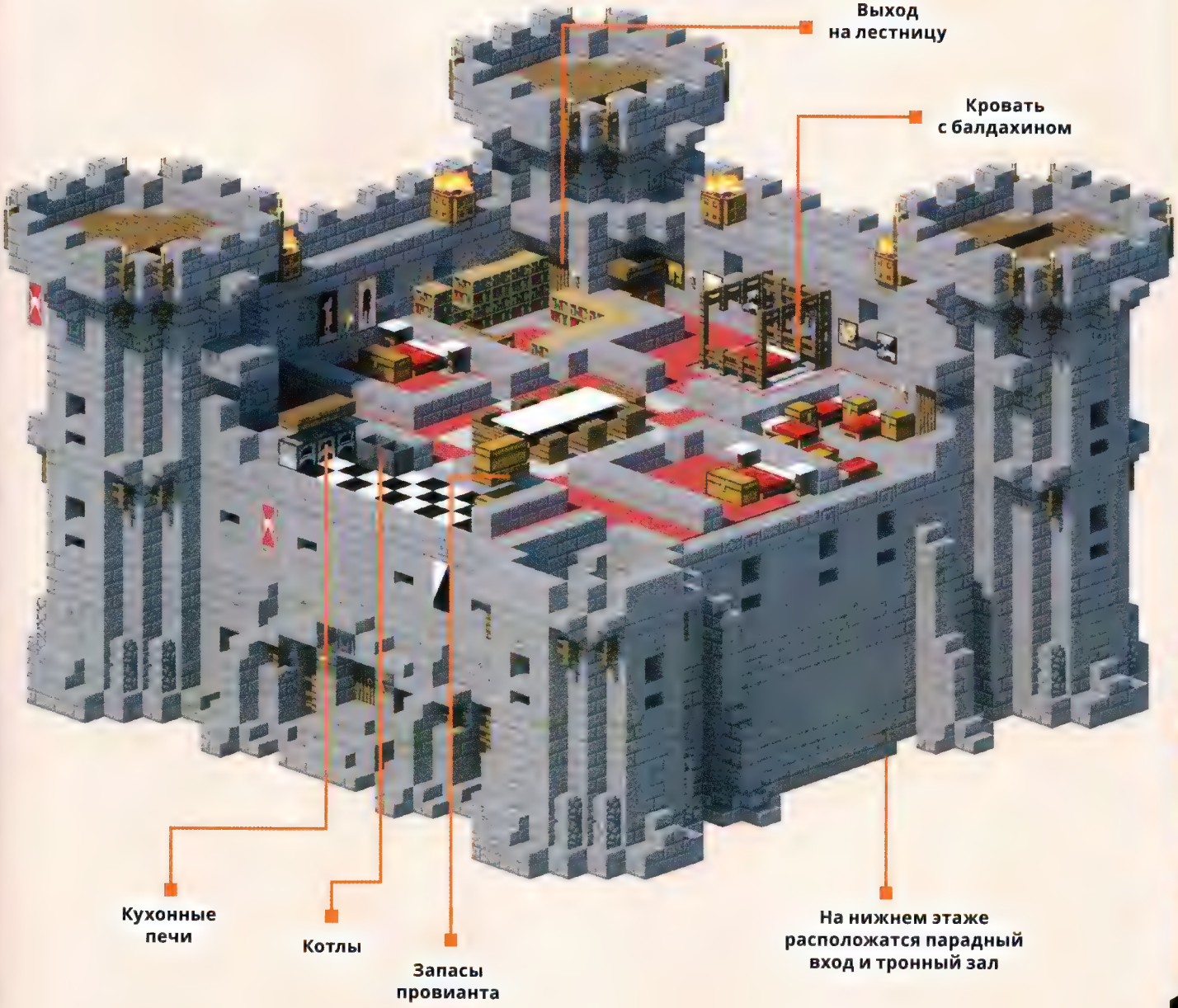
Сделай пушки из обсидиана, воды, красного камня, повторителей и, конечно, динамита.

ОБОРОНА

Цитадель — последняя линия обороны, она должна устоять перед натиском тех, кому удалось прорваться сквозь внешнюю стену. Башни с часовыми дают обзор ближайших окрестностей, маяки подают сигналы далёким гарнизонам, а пушки разнесут нападающих в клочья.

РАСПОЛОЖЕНИЕ КОМНАТ

Для завершения строительства надо составить внутренний план. Тронный зал подробно описан далее. Но в принципе, ты можешь строить так, как тебе хочется. Например, сооруди королевскую спальню, огромный зал для пиршеств, даже военный штаб для планировки баталий. На схеме представлен план только одного этажа, а ты можешь возвести их сколько угодно.



MINECRAFT

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

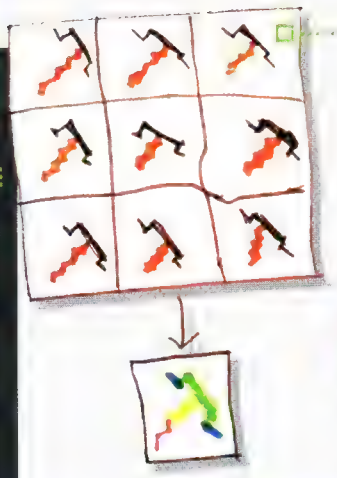
Мой почтовый ящик снова полон интересных писем!

НЕБОСКРЁБЫ

Привет, Монти! Мы с друзьями построили огро-о-омный город. Я прислал тебе пару небоскрёбов из него!

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет! Очень красивый город. Вот бы побродить по его улицам!



ЧУДО-КИРКА

Привет, Монти! Я нарисовал крафт чудо-кирки. Её крафтят из девяти незеритовых кирок. За один удар она сразу копает 16 блоков. Но самое интересное то, что она может копать бедрок!

Серёжа, 9 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Серёжа! Очень полезный инструмент. Сделаю-ка я себе такой же!

ПИРАТ

Привет, Монти! Посмотри, какого пирата я нарисовал. У него есть золотая сабля, и она очень крепкая!

Владимир, 9 лет

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Алоха! Здорово получилось! С такой саблей в руках он, наверное, очень опасен? Хотя лицо у него вполне дружелюбное.

Я В НИЖНЕМ МИРЕ

Привет, Монти! Мой рисунок называется «Я в нижнем мире», на нём мой скин, который торгуется с пиглином. Рядом со мной летает гаст. Ещё там есть крепость, а вокруг я нарисовал скелета-визира, иврита, и магмовый куб.

Лёня, 8 лет, Екатеринбург.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Лёня! Ого, сколько интересных деталей и разных героев на одном рисунке. Хотелось бы мне побывать в твоей крепости!

ЛАЗУРИТОВЫЙ ХРАМ

Здравствуйте! Обычно игроки лазурит считают бесполезным предметом. Но нет! Лазурит — полезный минерал, благодаря которому можно зачаровать оружие, красить в синий цвет и делать блоки. Я создал из этих прекрасных минералов лазуритовый храм. Там можно найти уйму лазурита.

Артём, 10 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Здравствуй, Артём! Красивый храм. Когда мне понадобится лазурит, загляну туда, пополню запасы.

УЧЁНЫЙ ЭД

Привет, Искра! Меня зовут Иван, мне 10 лет. Я нарисовал жителя-учёного, который изобрёл «Зелье мгновенного исцеления». Я сделал этот рисунок в мультяшном стиле. Жителя зовут Эд. Он любит книги и животных, особенно кошек (на средней полке). Также он изучает свойства скелета-иссушителя через череп (нижняя полка).

ОТВЕЧАЕТ ИСКРА

Здравствуй, Иван! Свойства скелета-иссушителя — это очень интересная тема! Да и зелье такое наверняка пригодится каждому.

КРАСНОДАР

Привет, Монти! Меня зовут Лев, я из Краснодара, мне 10 лет. На фото — железнодорожный вокзал номер 2 города Краснодара.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Лев! Очень похоже! Я слышал, один школьник построил в «Майнкрафте» модель всего города Краснодара!

ТВОЁ ТВОРЧЕСТВО

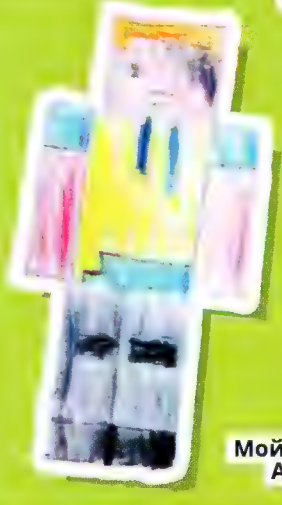
ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Друзья, по чего-то мне не хватает этих ваших рисунков!

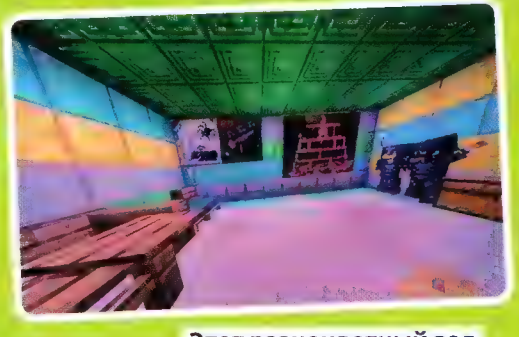
Артём, 6 лет, сделал из бумаги огромного Стива.

Саша, 6 лет

Дима из Москвы построил замок с порталом. Красиво получилось!



Мой аксолотль и я. Артём, 8 лет.



Этот разноцветный зал построил Кирилл, 6 лет.

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

ТРОННЫЙ ЗАЛ

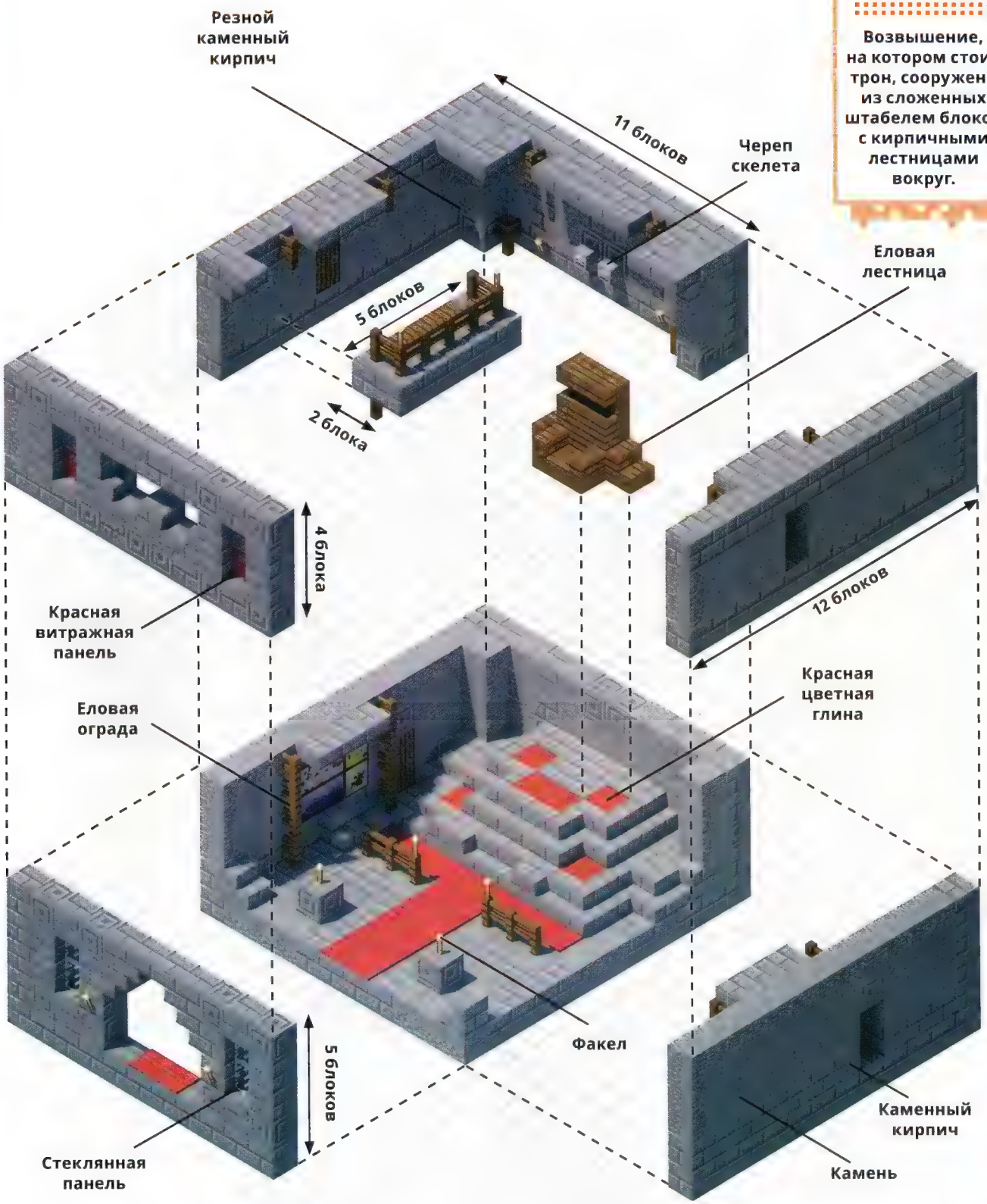
ЧАСТЬ 1

У каждого короля и королевы должен быть тронный зал, откуда они повелевают своими подданными. Там ты будешь планировать военные походы или разработку руды в пещере, готовиться к отражению захватчиков — словом, вершить все официальные дела.

У средневековых монархов часто бывало по два тронных зала — один для короля, другой для королевы.

Троны обычно ставили на возвышения, чтобы вознести короля над простыми смертными.

0,5 часа 1 НОВИЧОК



СОВЕТЫ СТРОИТЕЛЮ

Возвышение, на котором стоит трон, сооружено из сложенных штабелем блоков с кирпичными лестницами вокруг.

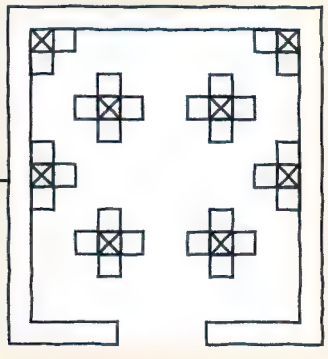
ТРОННЫЙ ЗАЛ

ЧАСТЬ 2

Этот зал имеет большое символическое значение, поэтому в нём нужно отразить всё, чем славно твоё королевство. Он может являть собой парадную выставку, тактическую базу, место для встреч с верноподданными. Посмотри на эти идеи и укрась свой тронный зал.

УКРАШЕНИЯ

Этот зал — единственное место в замке, которое должно выглядеть как можно роскошнее. Подумай, как выставить напоказ всё богатство страны. Баннеры, статуи, витражи придадут залу царственный вид.



Высокие потолки опираются на массивные колонны. Расставь их по залу согласно этому плану.

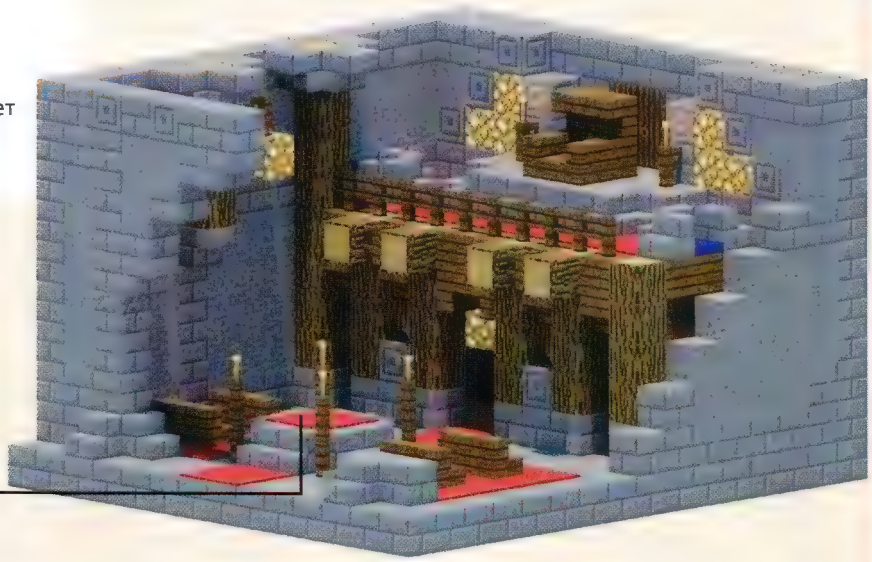
ВОЕННЫЙ ШТАБ

Поставь в тронном зале большой стол для королевской стражи. Здесь можно планировать набеги и отражение осад, праздновать победы. Можно даже устраивать банкеты для гостей из дружественных кланов.

Рабочий стол можно сделать из активированных поршней. Их надо поставить на красные факелы, вделанные в пол.

КОРОЛЕВСКИЙ СУД

Власть и воля монарха вершатся в королевском суде. Суд следит за соблюдением законов, собирает налоги, решает споры. Король наблюдает за происходящим с балкона, отдаёт приказы, выносит суждения.



С этого помоста подданный может обратиться к королю с просьбой.

КОРОЛЕВСКИЙ ТРОН

А вот другие варианты оформления трона. Золотые блоки или персональный ров подчеркнут величие правителя.

Тусклые красные факелы и лава придадут тронному залу грозный вид.

ТРОН ТИРАНА

Не каждый монарх добр и благожелателен. Если ты правишь железной рукой, то пусть тронный зал вселяет ужас в тех несчастных, кого угораздило навлечь на себя гнев повелителя.

ПЕРЕКРЁСТОК

ЧАСТЬ 1

Эту чудесную базу придумала я, Кэтти Джунгл! Осторожно! Здесь идут раскопки. Моя база – это полевая научная станция. Мне хочется узнать как можно больше о структурах Верхнего мира и о тех, кто их построил. Если тебе надо расшифровать код разбойников или скопировать редкую карту, заходи! Я с головой ушла в забытую историю «Майнкрафта».

СООБЩЕСТВО

Этот портал в Край мне показал деревенский картограф. Вокруг расположились торговцы, предлагающие любые редкости из экзотических измерений.

ЦВЕТУЩАЯ ЛИСТВА

КЭТТИ ДЖУНГЛ

Любительница природы

А вот и ты! Отлично! Мне не терпится показать тебе всё, что я нашла в джунглях. Моя база – идеальное место для полевых наблюдений и исследований. Идём скорей, там есть на что посмотреть!

ТРОПИНКИ ИЗ КУВШИНОК

ОПОРЫ

По бокам пирамиды я построила деревянные платформы. Это наблюдательные пункты и рабочие кабинеты.

ВЕЧНЫЙ ОГОНЬ

Это пламя никогда не гаснет. Исследования показали, что в нём горит камень нижнего мира, привезённый через портал.

КРАСНЫЙ АЛТАРЬ

Остается загадкой, как в древности отсчитывали время. Чтобы выяснить это, я экспериментирую с красным алтарём.

МЕМОРИАЛ

Когда я прибыла в эту деревню, прямо на полу лежали головы скелетов. Я не знала, что с ними делать, поэтому построила мемориал в память о павших путешественниках.

КАК ПОСТРОИТЬ

ЧАСТЬ 2

Возвести научную базу в глубине джунглей – дело непростое. К счастью, тут было полным-полно брёвен. Каменные блоки я оставила для пирамиды, поэтому она выглядит древнее всего.

ОКО КРАЯ

Когда я отыскала портал, в нём не хватало нескольких очей Края. Я выследила странников Края и быстро восполнила недостачу.

КОЛОДЕЦ

Основание пирамиды строится сверху вниз, как лестница, ведущая к порталу. Сужающийся колодец идеально сочетается с формой пирамиды. Я рассказываю гостям, что эти стены сооружены «древними строителями», искавшими воду.

СТАТУЯ

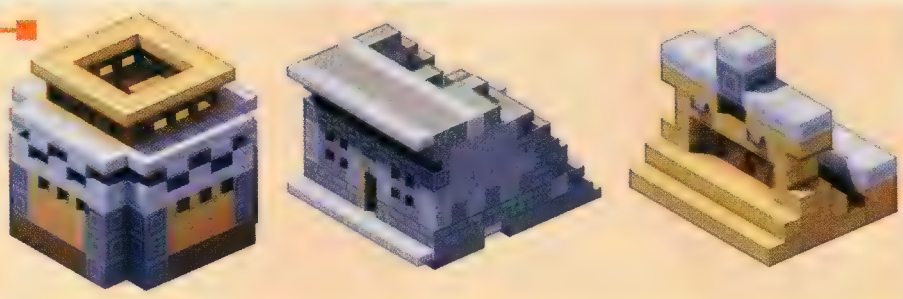
Старинные каменные статуи прошли испытание временем. Они отлично придают базе древний вид.

МЕСТО

Как ты уже знаешь, чтобы найти портал в Край, надо отыскать крепость. Они генерируются естественно. Для поисков нужно око Края. Наверное, здесь раньше была крепость.

АЦТЕКИ И МАЙЯ

Меня вдохновляла культура ацтеков и майя. Они возвели потрясающие пирамиды, храмы и дворцы.



ОПОРЫ

Не упускай из виду мелкие детали – они придают зданию характер. Эти опоры сочетаются с темой ацтеков и майя.

ДУБ, ЕЛЬ ИЛИ АКАЦИЯ

Вокруг много деревьев, и брёвна имеются в изобилии. Эта хижина выстроена из трёх видов древесины.

ТОРГОВЛЯ

Деревенские жители продадут тебе всё необходимое для защиты. В бою от них толка мало, поэтому не подпускай никаких мобов.

ВАЖНЫЕ ДЕТАЛИ

ЧАСТЬ 3

Вокруг пирамиды разрослась многолюдная деревня. Эти милые ребята полезны в торговле, а в бою беспомощны, как цыплята. Но мне не обойтись без их товаров.

НЕОБХОДИМОЕ

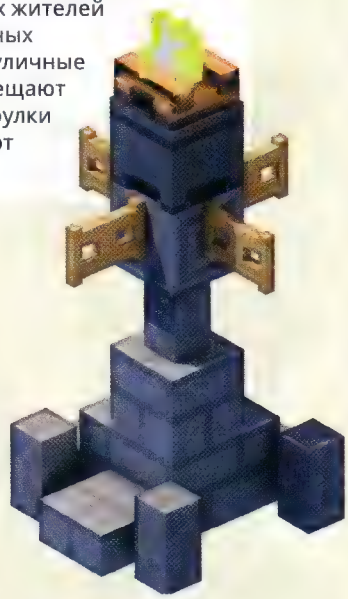
Деревенским жителям нужны еда, кров и работа. И твоя задача – обеспечить им это!

МЕМОРИАЛЫ

На стройплощадке мне то и дело попадались черепа погибших путешественников. И в память о них я возвела мемориалы.

ФОНАРИ

Я приняла меры для защиты деревенских жителей от враждебных мобов. Эти уличные фонари освещают тёмные закоулки и отпугивают врагов.



ЭКОНОМИЯ ВО ВСЁМ

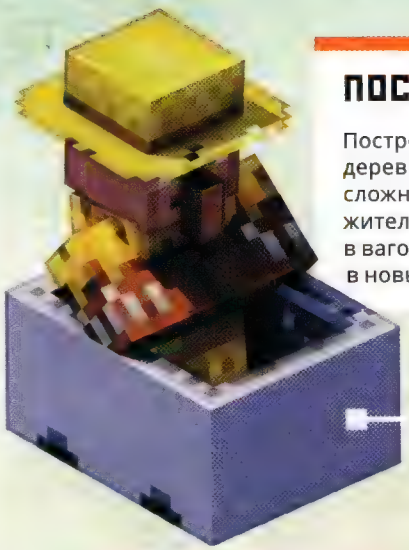
Отрегулируй рынок труда под свои нужды. Жители выбирают себе работу исходя из имеющихся блоков. Нужен фермер? Поставь компостер. Карты? Сооруди стол картографа.

НА СВАЯХ

Нужно место для выращивания зерна? Поставь дома на сваи. И в придачу обеспечишь жителям дополнительную защиту!

ТОРГОВЫЕ ПУТИ

Проложи тропы вдоль рек, чтобы торговать с соседскими игроками. Ресурсы из Нижнего мира и Края ценятся очень высоко!



ПОСЕЛЕНЦЫ

Построить процветающую деревню непросто, но ещё сложнее её заселить. Замани жителя соседней деревни в вагонетку и отвези его в новый дом.

НЕНАСЫТНЫЕ

Деревенских жителей надо кормить. Поставь компостер, и ближайшие безработные жители станут выращивать зерно.

ВОЗДУШНЫЕ ПУТИ

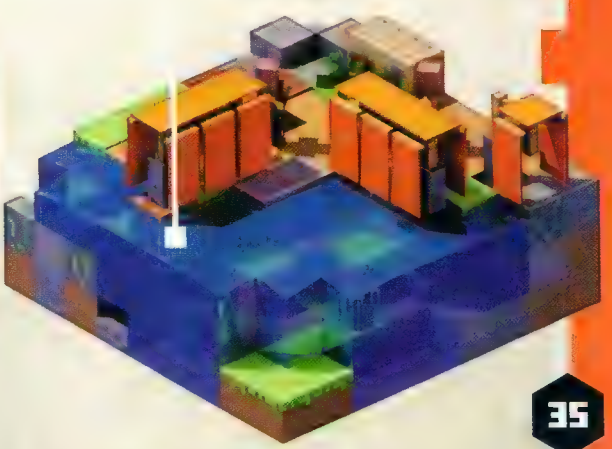
Пригласил в гости друзей? Построй для них домики на деревьях и соедини подвесными мостками!

ЗАГАДОЧНЫЕ УЗОРЫ

Я выгравировала на полу пирамиды таинственные рисунки. Видела похожие узоры в одной старой книге. Только не понимаю, что они значат.

ДОБРАЯ РЕПУТАЦИЯ

Деревенские любят сплетничать, так что любые твои дела – и добрые, и злые – отразятся на репутации и на ценах в торговле.



БАРЬЕРЫ

Не забудь поставить поручни! До земли далеко лететь.

ГОРЫ

ЧАСТЬ 1

Советы Медведя

Этот биом я нашёл гораздо проще остальных — из-за перепадов высоты горы видно издалека, а водопады лавы позволяют заметить его даже ночью. Поначалу горы показались мне безжизненными и пустыми, и я принялся за добычу угля и железной руды. Деревья в горах практически не растут, поэтому о запасе древесины лучше позаботиться заранее. Будь осторожен, разгуливая с киркой на большой высоте, и на всякий случай зачаруй ботинки на замедленное падение.

ВОДОПАД

ДИОРИТ

КРЕПОСТЬ

ЯЙЦО МОНСТРА

ЧЕШУЙНИЦА

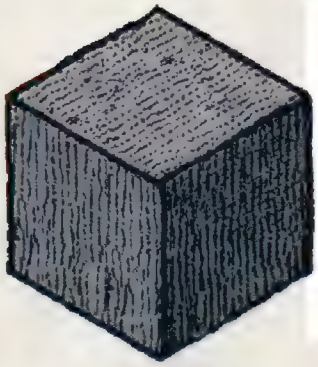
ВОДОПАД ЛАВЫ

ЛАМА
ГРАНИТ
ИЗУМРУДНАЯ РУДА
АНДЕЗИТ

ГОРЫ. НАБЛЮДЕНИЯ

ЧАСТЬ 2

Тип: Холодный
Температура: 0,2
Осадки: Дождь и снег
Разновидности: Раздробленные горы, лесистые горы
Опасные мобы: 8



ЯЙЦА МОНСТРА

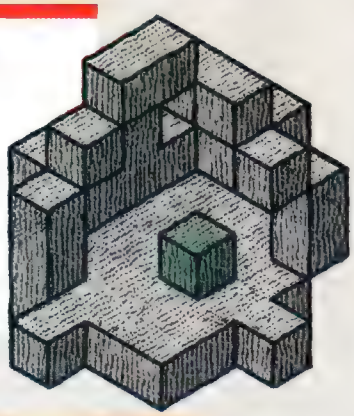
Добывая очередной блок, я заподозрил неладное — уж очень долго он не разрушался. Когда же я в итоге его сломал, внутри оказалась чешуйница.

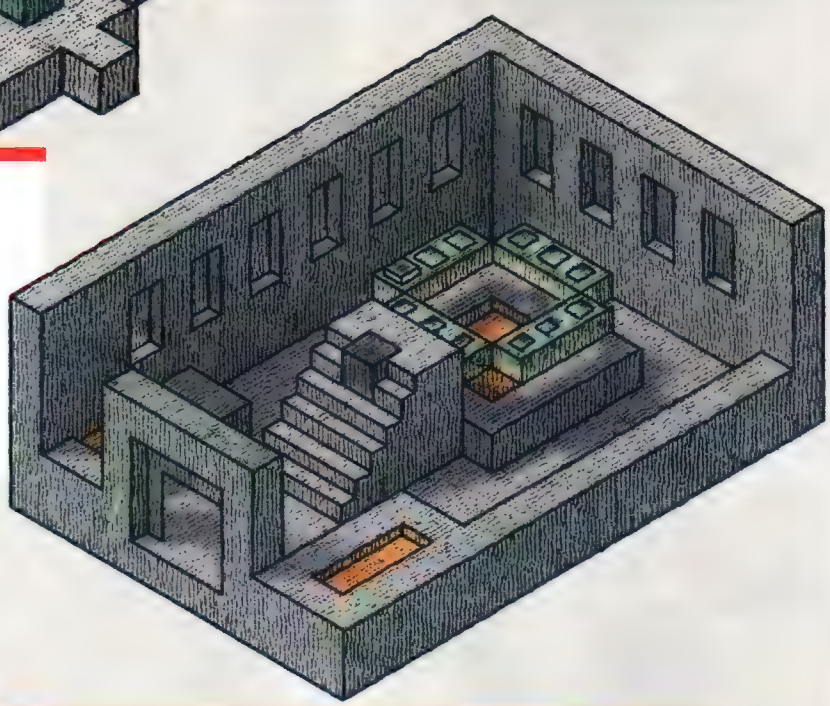
ЧЕШУЙНИЦА

Коварный маленький моб напал на меня, пришлось выхватить меч и вступить в бой. Чешуйница была повержена, но перед гибелью к ней на помощь пришли её сородичи. В комнате с порталом мне также пришлось с ними сразиться.

ИЗУМРУДНАЯ РУДА

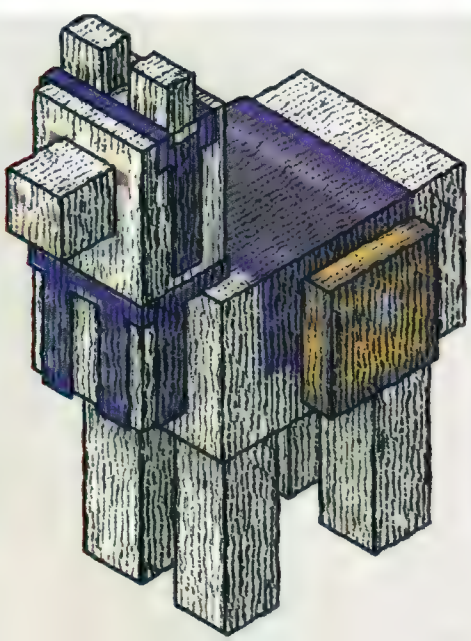
Закопавшись поглубже в гору, я с радостью обнаружил знакомый зелёный блеск — изумрудная руда! Она незаменима при торговле с местными жителями, и я продолжил добычу с удвоенными силами.





КРЕПОСТЬ

В поисках крепости я провёл в горах немало времени и в итоге обнаружил её, выкапывая очередную шахту. Лабиринт коридоров вывел меня к комнате, в которой был воздвигнут портал в Край — ворота из Верхнего мира в таинственное параллельное измерение. Заполнив очами Края рамки, я активировал портал, но переходить туда пока не стал.



ЛАМЫ

По горам бродят большие стада этих странных созданий. В поисках пропитания ламы нередко взбираются на склоны гор, не обращая внимания на высоту, а когда я нечаянно ударил одну из них мечом, в меня плюнули, нанеся немало урона! Вскоре мне удалось приручить это стадо и повесить на них сундуки с добычей. Когда я спускался с гор, за мной тянулся целый караван, и это было прекрасно.

ДОМ НА УТЁСЕ

В горах мне пришла мысль построить жилище прямо на скале — вид оттуда открывался до самого горизонта. Я попросту добыл часть горы и построил на этом же месте своё убежище.

Для разнообразия я взял несколько типов камней.

На скале прекрасно поместилось многоэтажное здание.

НЕОБЫЧНЫЕ КАМНИ

В горном биоме на поверхность вместе с богатыми углём участками выходят редкие типы камней, такие как андезит, диорит и гранит. Я добыл столько, что еле всё утащил.

СОКРОВИЩА КРЕПОСТИ

Крепость оказалась полна сундуков с богатой добычей. Из коридоров, складов и библиотек я вынес множество полезных предметов, от хлеба и до зачарованных книг.

ЗАДАЧКИ ДЛЯ СТРОИТЕЛЕЙ

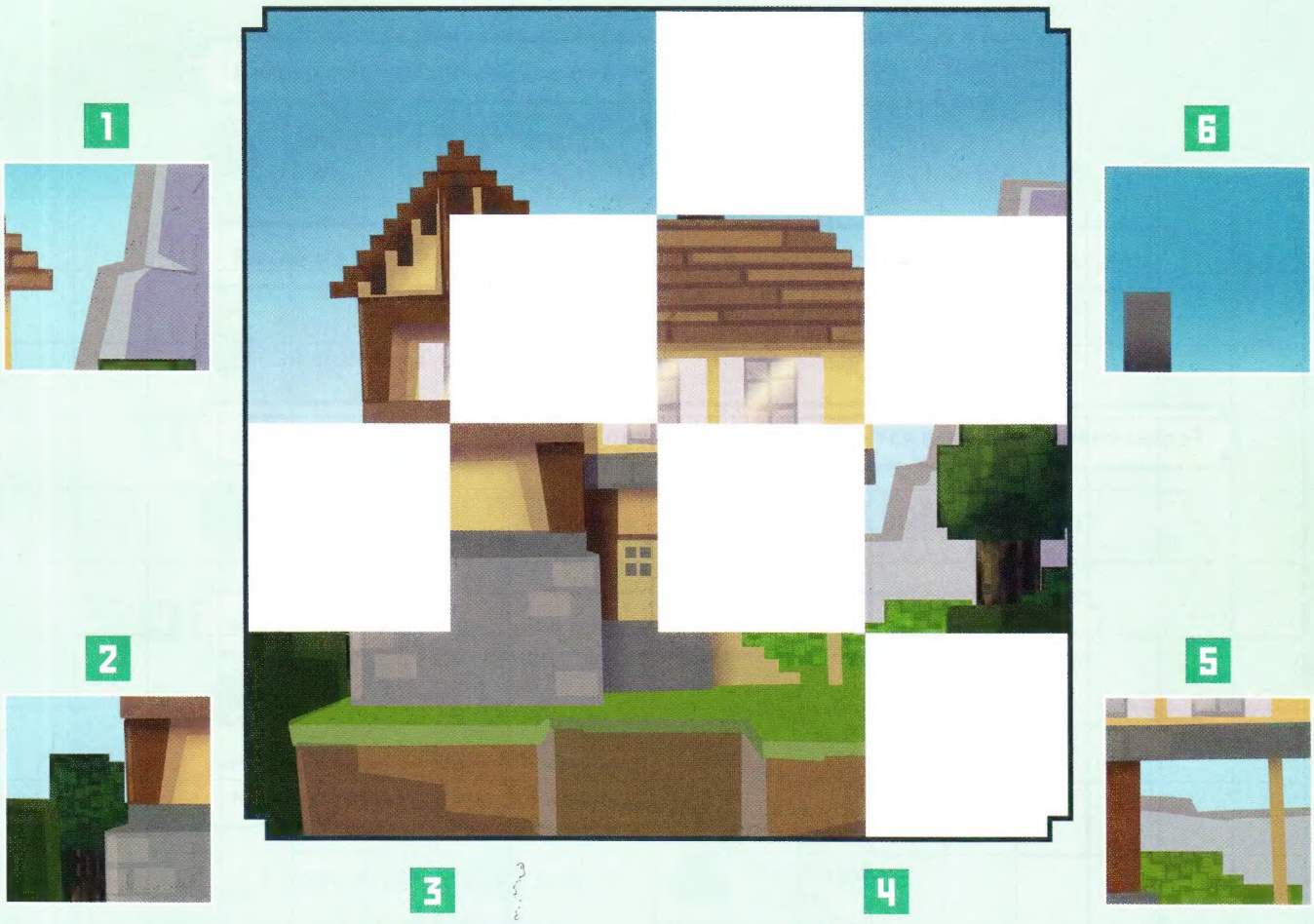
Проверь свои знания о вселенной игры Minecraft с помощью этих заданий. Попробуй разгадать загадки и узнай, сможешь ли ты стать самым талантливым строителем в мире?

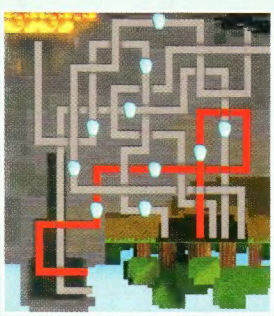
ДОМ МЕЧТЫ

Ты придумал дом своей мечты. И уже нашёл идеальное место для его строительства. Теперь тебе нужны материалы, чтобы начать работу. Ты решил поискать материалы в пещере, чтобы не пришлось самому копать шахты. Но это не простая пещера! Настоящий лабиринт! Найди правильный путь. На нём должно быть больше всего алмазов, и он должен привести тебя к выходу из шахты.

ДИЗАЙН И ПРОЕКТ

Копаясь в пещере, ты не только нашёл редкие материалы, но и набрал много камней и булыжников. Соединить эти блоки между собой и построить красивый и гармоничный дом будет не так уж и просто. Будешь ли ты таким же хорошим архитектором, как жители твоей деревни?
Ты отчётливо помнишь один дом, который всегда казался тебе очень красивым.
Заполни пустые клеточки в рисунке подходящими деталями, чтобы посмотреть, как же выглядит этот дом.

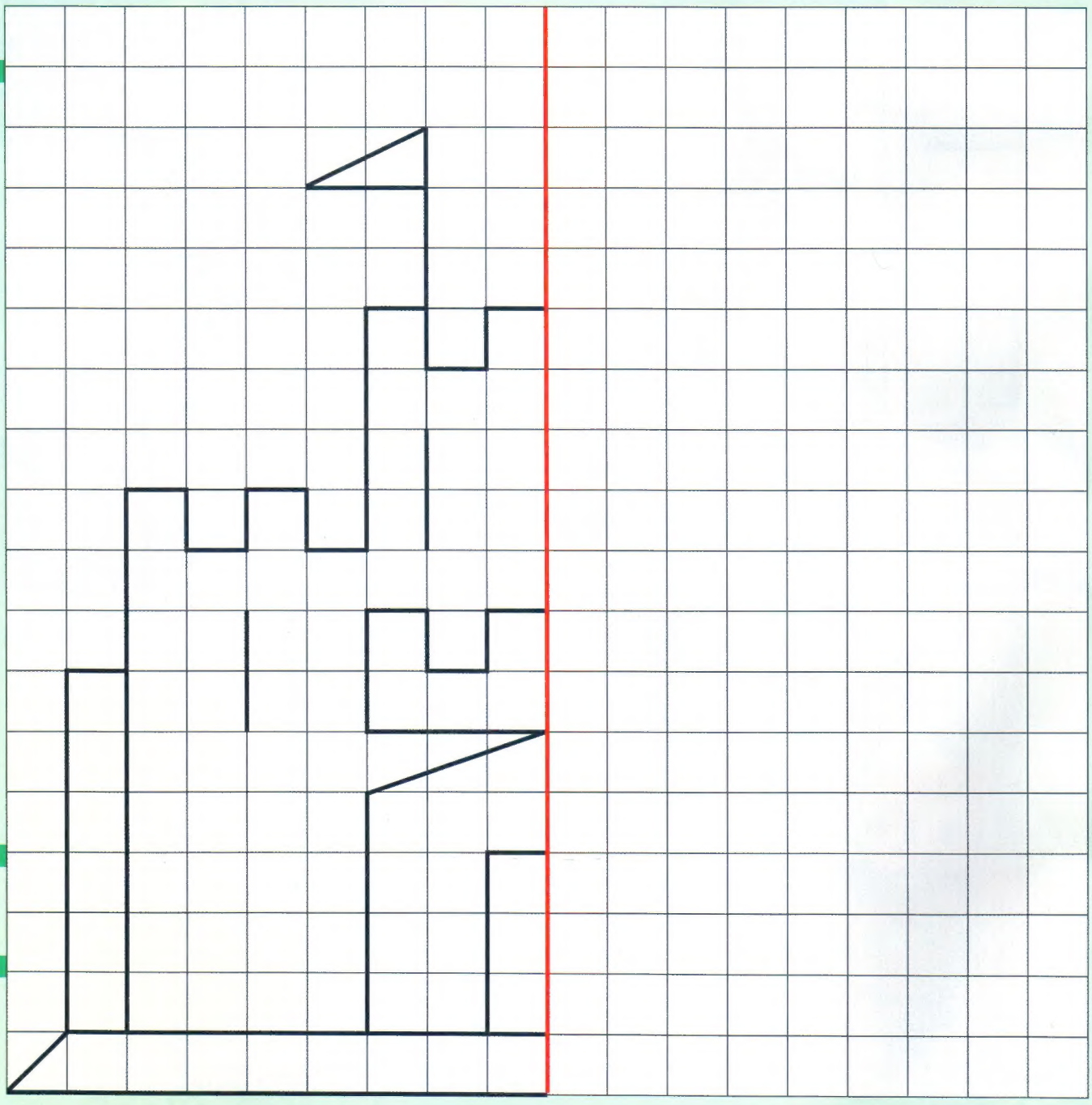




Ответы:

НАДЁЖНОЕ УБЕЖИЩЕ.

У тебя так много камней! Хочется использовать их все!
Если как следует спланировать, то ты сможешь построить собственный замок!
Крепость, внутри которой будет стоять дом твоей мечты!
Закончи план своего будущего замка. Дорисуй справа вторую часть картинки, чтобы рисунок оказался симметричным.



ЛОВУШКИ

Почти весь день ты был занят строительством крепости и дома. Зато теперь ты можешь спать спокойно! Но даже если монстры не смогут подобраться к тебе, осторожность не помешает. Поэтому ты решил расставить вокруг крепости ловушки. Много ли ты знаешь о красном камне и о других предметах, с помощью которых ты можешь строить механизмы? Ответь на эти вопросы и обведи правильные ответы.

1 Какого из этих элементов не существует в Minecraft?

КРАСНАЯ ПЫЛЬ | БЛОК КРАСНОГО КАМНЯ | КИРПИЧИ КРАСНОГО КАМНЯ

2 Какой из этих предметов может работать без энергии красного камня?

СТОЛ ЗАЧАРОВАНИЯ | ЧАСЫ | МУЗЫКАЛЬНЫЙ БЛОК

3 Для создания какого из этих предметов понадобится кварц Нижнего мира?

РАЗДАТЧИК | БЛОК-НАБЛЮДАТЕЛЬ | ВЫБРАСЫВАТЕЛЬ

4 Какой из этих ресурсов не нужен для создания красного факела?

КРАСНАЯ ПЫЛЬ | УГОЛЬ | ПАЛКА

5 Какого из этих ресурсов не существует?

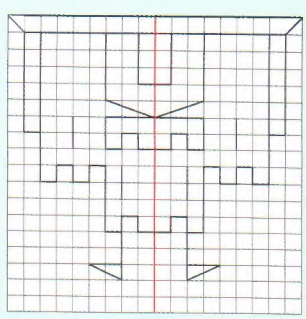
СВЕТОПЫЛЬ | ПОРОХ | ЛАЗУРНАЯ ПУДРА

6 Что из этого не нужно для создания лука?

ЖЕЛЕЗНЫЙ СЛИТОК | НИТЬ | ПАЛКА

Ответы:

1 КИРПИЧИ КРАСНОГО КАМНЯ
2 СТОЛ ЗАЧАРОВАНИЯ
3 БЛОК-НАБЛЮДАТЕЛЬ
4 УГОЛЬ
5 ЛАЗУРНАЯ ПУДРА
6 ЖЕЛЕЗНЫЙ СЛИТОК



ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

MINECRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ» – **ПА971***
А ТАКЖЕ НА САЙТЕ
podpiska.pochta.ru

ВСЕГО ОТ 127 РУБЛЕЙ* ЗА НОМЕР!

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2022 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ
акционерное общество
«ПОЧТА РОССИИ»

Журнал «Майнкрафт» № 3 (24) май 2022. Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста. ТР ТС 007/2011.
Печать офсетная. Бумага мелованная. Издательство: АО «Издательский дом «Лев». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Отпечатано в АО «ПК «Пушкинская площадь». Адрес: Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4д.
Дата печати (производства): 05.2022. Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru. Цена свободная.

EAC